SOFTWARE

AMIGA

SuperEd

Ein schneller, komfortabler und multitaskingfähiger Text- und Programmeditor für alle Amiga-Computer

Markt&Technik

AMIGA MAGAZIN

SOFTWARE

AMIGA

SuperEd

Ein schneller, komfortabler und multitaskingfähiger Text- und Programmeditor für alle Amiga-Computer

Markt&Technik

AMIGA MAGAZIN

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · D-8013 Haar bei München

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe
und der Speicherung in elektronischen Medien.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
91 90 89 88

Bestell-Nr. 38711

© 1988 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Druck: Bosch-Druck, Landshut
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	5
1.	**Einführung**	6
1.1	**Erste Schritte**	8
1.2	**Die Maus kommt ins Spiel**	11
2	**Die Menüs**	13
2.1	**»Project«**	14
2.1.1	Clear	14
2.1.2	Der File-Requester	14
2.1.3	Die File-Funktionen	15
2.1.4	Die Print-Funktion	16
2.1.5	Quit	17
2.2	**»Edit«**	17
2.2.1	Line- und Block-Puffer	17
2.2.2	Cut, Copy, Kill	18
2.2.3	Zeilen teilweise löschen	18
2.2.4	Die Undo-Funktion	19
2.2.5	Zeilen zentrieren	19
2.2.6	Paste Line, Paste Block	19
2.2.7	Upper-, Lower-, Switch-Case	20

2.3 **»Move to«** 20
2.3.1 Seitenweises Blättern 20
2.3.2 Wortweises Springen 21
2.3.3 Anfang und Ende des Textes 21
2.3.4 Goto Line 22
2.3.5 Next Line 22

2.4 **»Specials«** 22
2.4.1 Search, Search Forward, Search Backward 22
2.4.2 Wechseln des Textpuffers 26
2.4.3 Hex-Codes im Text 26
2.4.4 Ein neues CLI-Fenster 27
2.4.5 Die SuperEd-Voreinstellungen 27
2.4.6 Die Help-Funktion 31

Anhang 32

A **SuperEd auf anderen Disketten** 32
B **Zusammenfassung aller Funktionen** 33
C **Meldungen und Fehlermeldungen** 36

Hinweise auf weitere Markt & Technik-Produkte 38

Vorwort

SuperEd ist ein vielseitiger Text-Editor, der zum Schreiben kurzer Briefe genauso geeignet ist, wie zum Schreiben umfangreicher C-Source-Codes. Im Gegensatz zum Workbench-Editor »ED« lassen sich jedoch alle Funktionen über Pull-down-Menüs anwählen. Das ist aber bei weitem nicht der einzige Vorteil, den SuperEd gegenüber ED bietet. So ist es zum Beispiel möglich, durch wenige Maus-Klicks alle »Herren« im Text gegen »Damen und Herren« auszutauschen.
Auch beim Schreiben eines Briefes, in dem Sie Teile eines zuvor geschriebenen Briefes benutzen wollen, hilft Ihnen SuperEd: Laden Sie dazu den alten Brief im ersten Textpuffer, und beginnen Sie im zweiten Puffer mit dem Schreiben des neuen Briefes. Jetzt können Sie einfach die gebrauchten Teile vom einen in den anderen Textpuffer transferieren, doch dazu später mehr.
Weitere, nicht alltägliche Funktionen sind das direkte Einfügen von Hex-Codes in den Text, das Einfügen eines weiteren Text-Files in den Textpuffer, die Benutzung eines Drucker-Spoolers und vieles mehr.
Wir wünschen Ihnen mit dem SuperEd viel Freude

Ihr Amiga-Magazin

1. Einführung

Wenn im folgenden von »aktueller« Zeile gesprochen wird, so ist damit die Zeile gemeint, in der sich der Cursor befindet. Weiterhin ist die sogenannte »Statuszeile« nicht etwa eine Zeile des Textes, sondern die Titelzeile des Screens (ein am oberen Rand des Bildschirmes invers dargestellter Balken), in dem zum Beispiel die aktuelle Cursor-Position angezeigt wird.
Starten Sie das Programm, indem Sie einfach »SuperEd« in Ihrem CLI-Fenster eintippen und <RETURN> drücken:

```
1> SuperEd
```

Nach wenigen Sekunden erscheint ein neuer Screen (Bildschirm), den Sie wie gewohnt bearbeiten können. Dieser Screen besitzt dieselben Attribute wie der Workbench-Screen, das heißt der SuperEd-Screen ist genauso hoch und hat auch die gleichen Farben. Jedoch sind es im Gegensatz zum Workbench-Screen nur zwei Farben, was wertvollen Speicherplatz spart. Außerdem benutzt SuperEd den mit dem CLI-Befehl »Preferences« eingestellten Drucker-Treiber und den mit »SetMap« eingestellten Tastatur-Treiber.
Der SuperEd-Screen nutzt bei einem PAL-Gerät die gesamte zur Verfügung stehende Höhe voll aus, da er sich wie der Workbench-Screen an den Monitor anpaßt. Kurz gesagt: SuperEd läuft auf einem PAL-Amiga ebenso wie auf einem NTSC-Amiga.
Sie haben nun einen leeren Bildschirm vor sich, in dem einzig und allein ein Cursor in der linken oberen Ecke auf Ihre Eingabe wartet. Am oberen Rand des Bildschirmes befindet sich die Statuszeile. Diese besteht aus den folgenden Elementen: Ganz links steht der Name des Programms (»SuperEd«), einige Zeichen weiter rechts finden Sie das Wort »file:« (zu deutsch: Datei) und dahinter »untitled«, was bedeutet, daß dieser Text noch keinen Namen hat. Ganz rechts schließlich finden Sie die Wörter »line« (Zeile) und »col« (Spalte), die die aktuelle Cursor-Position anzeigen. Zu Beginn sollte hier 1,1 stehen, was bedeutet, daß der Cursor in der linken oberen Ecke steht.
Ziehen Sie den SuperEd-Screen nach unten (Statuszeile mit der linken Maustaste anklicken und nach unten bewegen), so wird der Workbench-Screen mit dem CLI-Fenster wieder zum Vorschein kommen. Aktivieren Sie nun das CLI-Fenster (einfach mit der linken Maustaste in das

Fenster klicken) und tippen Sie einen beliebigen CLI-Befehl ein. Nach Drücken von <RETURN> werden Sie vergeblich auf die Ausführung des Befehles warten, da das CLI-Fenster auf die Beendigung von SuperEd wartet. Das läßt sich allerdings vermeiden, indem Sie beim Starten von SuperEd das Wörtchen »run« hinzufügen. Ein vollständiger Aufruf sieht nun so aus:

```
1> run SuperEd
```

Wiederholen Sie den oben beschriebenen Versuch, so wird nun der CLI-Befehl sehr wohl ausgeführt. Dieses Verhalten eines Programms nennt man »Multi-Tasking«-fähig, was nichts anderes bedeutet, daß neben SuperEd mehrere Programme gleichzeitig laufen können.
Angenommen, Sie möchten einen bereits vorhandenen Text weiterbearbeiten oder Sie wissen schon, welchen Namen der neue Text bekommen soll, dann schreiben Sie einfach den gewünschten Namen hinter »SuperEd«. Das könnte zum Beispiel so aussehen:

```
1> SuperEd MeinText
```

oder

```
1> run SuperEd MeinText
```

Sie müssen hier immer den gesamten Pfadnamen eingeben, also sollte sich der Text im Laufwerk 1, im Verzeichnis »Texte« befinden, so sieht ein vollständiger Aufruf zum Beispiel so aus:

```
1> run SuperEd df1:Texte/MeinText
```

Sollte sich ein Leerzeichen im Pfadnamen befinden, so müssen Sie den gesamten Pfadnamen in Anführungszeichen (") setzen, also

```
1> run SuperEd "df1:Texte/Mein Text"
```

SuperEd wird nun den angegebenen Text laden und sofort anzeigen. Sollte dieser Text nicht vorhanden sein (was beim Schreiben eines neuen Textes der Fall ist), so wird die Meldung »creating new file« in der Statuszeile ausgegeben. Diese und alle anderen Meldungen werden in der Statuszeile anstatt des Dateinamens angezeigt. Dort bleiben die Meldungen solange stehen, bis eine Taste gedrückt wird.

Noch ein Tip beim Laden von Texten: Es ist nicht nötig, daß Sie auf richtige Groß-/Kleinschreibung achten, lediglich die richtige Buchstabenfolge ist von Bedeutung. SuperEd sieht beim Laden nach, wie der Text richtig (also nur Groß-/Kleinschreibung) gespeichert wurde, das heißt, Sie können SuperEd auch so aufrufen:

```
1> run SuperEd meintext
```

In der Statuszeile wird der Text-Dateiname mit richtiger Groß-/Kleinschreibung angezeigt und auch so wieder gespeichert.

1.1 Erste Schritte

Sie befinden sich nun im völlig leeren SuperEd-Screen. Beginnen Sie jetzt einfach die ersten Zeichen einzutippen. Beobachten Sie die »Col«-Anzeige in der Statuszeile: Wie erwartet zeigt diese die Position des Cursors in der Zeile an.
Alles funktioniert so, wie Sie es vom CLI-Fenster her kennen. Großschreibung läßt sich mit gedrückter SHIFT-Taste realisieren, und auch mit <BACKSPACE> lassen sich die links vom Cursor befindlichen Zeichen wieder löschen. Doch nun drücken Sie einige Male <Cursor-Links> oder <Cursor-Rechts>. Sie werden sehen, daß Sie in der Zeile mit dem Cursor »herumfahren« können. Nur nach oben und nach unten können Sie den Cursor noch nicht bewegen, da Sie erst eine Zeile eingetippt haben.
Bewegen Sie den Cursor in die Mitte der Zeile und tippen Sie nun wieder einige Zeichen: Die rechts vom Cursor befindlichen Zeichen werden um eine Stelle weitergeschoben und die gedrückte Taste wird »eingefügt«. Man spricht vom sogenannten »Einfüge«-Modus, oder englisch »Insert«-Mode. Das ist sehr wichtig, da es auch noch einen anderen Modus gibt, wie Zeichen auf den Bildschirm gesetzt werden.
Bewegen Sie den Cursor wieder einige Stellen nach links und drücken Sie nun <DEL>: Das Zeichen unter dem Cursor wird gelöscht, und die Zeichen rechts vom Cursor »rutschen« um ein Zeichen nach links. Im Gegensatz dazu drücken Sie einige Male <BACKSPACE>, und Sie werden den Unterschied zwischen diesen beiden Tasten erkennen: Bei <BACKSPACE> wird das Zeichen links vom Cursor gelöscht, und die Zeichen rechts davon bewegen sich mit dem Cursor um eine Stelle nach links.

So weit so gut, aber jetzt wollen wir mehrere Zeilen eingeben. Drücken Sie <RETURN> und der Cursor springt an den Anfang der nächsten Zeile. Gleichzeitig können Sie beobachten, wie sich die »Line«-Anzeige in der Statuszeile um eins erhöht und die »Col«-Anzeige wieder die Position Eins anzeigt. Nun können Sie auch den Cursor nach oben und nach unten bewegen.
Tippen Sie in einer neuen Zeile wieder einige Zeichen ein, bewegen Sie den Cursor wieder in die Mitte, und drücken Sie nun <RETURN>. Sie werden sehen, daß die Zeile bei der Cursor-Position geteilt wird und die Zeichen hinter dem Cursor in die nächste Zeile »mitgenommen« werden. Der Cursor steht allerdings wieder am Anfang der Zeile.
Wollen Sie dieses Teilen unterdrücken, so betätigen Sie statt <RETURN> nun <CTRL-X> (die Taste <CTRL> halten und dann <X> drücken), das heißt, <CTRL-X> funktioniert genauso wie <RETURN>, nur daß die Zeile nicht geteilt wird.
Kommen wir nun zu <TAB>. SuperEd benutzt diese Taste auf folgende Weise: Drücken Sie diese Taste, so springt der Cursor zur nächsten durch acht teilbaren Cursor-Spalten-Position, also hier zur Position 8. Da wir aber bei Eins zu zählen beginnen, erscheint in der »Col«-Anzeige eine Neun. Befindet sich der Cursor in Spalte 21, und der Cursor springt wieder zur nächsten durch acht teilbaren Position (Position 24 + 1: Col = 25), so springt der Cursor nur um vier Zeichen weiter.
Weiterhin ist auch noch <HELP> belegt: Diese Taste funktioniert genauso wie <RETURN>, nur mit dem Unterschied, daß die neue Zeile ebenso weit eingerückt wird, wie die vorhergehende Zeile. Das ist an einem Beispiel leicht erklärt. Schreiben Sie eine neue Zeile und rücken Sie diese mit Hilfe von <SPACE> und/oder <TAB> ein. Drücken Sie anstatt der RETURN-Taste nun <HELP>: Die neue Zeile wird genausoweit eingerückt wie die darüberliegende Zeile. Diese Funktion ist vor allem beim Schreiben strukturierter Programme (zum Beispiel in »C«) sehr nützlich.
Schließlich sind auch die geSHIFTeten Cursor-Tasten belegt. Halten Sie <SHIFT> gedrückt und betätigen Sie nun zum Beispiel <Cursor-Rechts>, so wird der Cursor an das Ende der Zeile gesetzt. <SHIFT-Cursor-Unten> setzt den Cursor an den Anfang der letzten Zeile des Bildschirms. Auch die restlichen Cursor-Tasten sind mit ähnlichen Funktionen belegt:

<SHIFT-Cursor-Oben> : Anfang der ersten auf dem Bildschirm sichtbaren Zeile.
<SHIFT-Cursor-Unten> : Ende der letzten auf dem Bildschirm sichtbaren Zeile.

<SHIFT-Cursor-Links> : Anfang der aktuellen Zeile.
<SHIFT-Cursor-Rechts> : Ende der aktuellen Zeile.

Experimentieren Sie mit den Funktionen, und Sie werden sie schnell kennen und lieben lernen. Zwei weitere Eigenschaften des SuperEd sind:

1. Sie können mit den Cursor-Tasten nur in den Bereichen herumfahren, in denen auch wirklich etwas geschrieben wurde. So ist es zum Beispiel nicht möglich, über die letzte Zeile hinauszufahren oder den Cursor über das letzte Zeichen der Zeile hinauszubewegen. Wenn Sie es dennoch versuchen, so wird der Cursor an den Anfang der nächsten Zeile gesetzt. Sind Sie am Ende der letzten Zeile angelangt, so bleibt der Cursor einfach stehen. Oder wenn Sie den Cursor nach links über den Anfang der Zeile hinausbewegen wollen, so wird der Cursor an das Ende der vorhergehenden Zeile gesetzt.
2. SuperEd merkt sich, in welcher Spalten-Position sich der Cursor zuletzt befunden hat und versucht nun, wenn Sie den Cursor nach oben oder nach unten bewegen, die alte Spalten-Position anzufahren. Um das zu verdeutlichen, tippen Sie hintereinander eine lange Zeile, eine kurze Zeile und eine mittellange Zeile ein. Bewegen Sie nun den Cursor an das Ende der zuletzt getippten Zeile (wenn Sie nicht schon dort sind), merken sich die Spalten-Position und bewegen den Cursor durch einmaliges Drücken von <Cursor-Oben> in die darüberliegende Zeile. Sie sehen, daß der Cursor an das Ende der kurzen Zeile springt. Drücken Sie nun noch einmal <Cursor-Oben>, so springt der Cursor nicht an die Position direkt darüber, sondern einige Zeichen weiter rechts. Wenn Sie die Spalten-Position mit der der mittellangen Zeile vergleichen, so sehen Sie, daß es dieselbe ist. SuperEd merkt sich immer dann die Spalten-Position, wenn Sie eine andere Taste als <Cursor-Oben> oder <Cursor-Unten> drücken.

Vielleicht haben Sie schon einmal unabsichtlich eine Zeile eingetippt, die nicht mehr ganz auf den Bildschirm paßte. In einem solchen Fall wird der gesamte Text nach links gerollt (engl.: scrolling). Auch wenn Sie mehr Zeilen eingetippt haben als auf den Bildschirm passen, wird der Text um eine Zeile nach oben gerollt. Grundsätzlich ist zu sagen, daß immer jener Bildschirmbereich angezeigt wird, in dem sich der Cursor befindet.

Noch einige Tips zu <BACKSPACE> und <DEL>: Wenn Sie den Cursor an den Anfang der Zeile bewegen und nun die BACKSPACE-Taste drücken, so wird die gesamte Zeile an die darüberliegende Zeile angehängt, und die restlichen Zeilen werden nach oben geschoben. Genauso kann der Cursor an das Ende der Zeile gesetzt und dann <DEL> gedrückt werden. Dadurch wird die darunterliegende Zeile an die aktuelle Zeile angehängt, und alle anderen Zeilen werden nachgerückt. Sollten Sie also mit <RETURN> eine Zeile unabsichtlich geteilt haben, so drücken Sie einfach <BACKSPACE>, um die beiden Zeilen wieder zu verbinden.

1.2 Die Maus kommt ins Spiel

Die Maus wird bei SuperEd sehr viel benutzt, sei es, um einen Block oder ein Wort zu markieren, um den Cursor neu zu setzen, einige Text-Zeilen zu scrollen (das ist schneller als mit den Cursor-Tasten) oder einfach um ein Menü anzuwählen. Um all diese Funktionen mit zwei Maustasten ausführen zu können, bedarf es einer Erklärung. SuperEd unterscheidet dabei zwischen zwei Bereichen: erstens der Bereich der Statuszeile, und zweitens der Bereich unter der Statuszeile. Halten Sie die linke Maustaste im Bereich unter der Statuszeile gedrückt, so können Sie den Cursor im Text »herumziehen«. Sollten Sie dabei mit dem Mauszeiger den oberen oder unteren Rand des Bildschirmes erreichen, so wird der Text nach oben oder nach unten gerollt. Bewegen Sie den Mauszeiger an den linken oder den rechten Rand des Bildschirmes, so wird der Cursor an den Anfang oder das Ende der jeweiligen Zeile gesetzt. Lassen Sie die linke Maustaste wieder los, so bleibt der Cursor an dieser Position stehen.
Das Markieren eines Wortes geschieht ganz einfach dadurch, indem Sie das jeweilige Wort zweimal anklicken. Dieses Wort wird nun invers dargestellt und kann mit den Blockoperationen, die später noch beschrieben werden, weiter bearbeitet werden.
Wollen Sie einen Block markieren, so bewegen Sie den Mauszeiger wieder in den Bereich unterhalb der Statuszeile und halten Sie nun die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun den Mauszeiger auf dem Bildschirm herumbewegen, so wird der markierte Block invers dargestellt. Auch hier können Sie wieder an die Ränder des Bildschirms fahren, und auch jetzt wird der Text wieder mitgerollt. Das Markieren erfolgt zeilenorientiert, kann allerdings bei einem beliebigen Zeichen der Zeile beginnen oder enden. Nachdem Sie die rechte Maustaste losgelassen haben, kann der markierte Block mit den Blockoperationen weiter bearbeitet werden.

Das Anwählen eines Menüs geschieht auf folgende Weise: Bewegen Sie den Mauszeiger in den Bereich der Statuszeile, und drücken Sie jetzt die rechte Maustaste. Nun können Sie einen Menüpunkt auf normale Weise anwählen.

2. Die Menüs

SuperEd benutzt vier Menüs:

1. Beim »Project«-Menü, sind die Funktionen zum Speichern und Laden von Texten zusammengefaßt. Weiterhin befinden sich hier die Funktionen zum Ausdrucken und Löschen des Textpuffers. Der Menüpunkt »Quit« ist ebenfalls hier zu finden.
2. Im »Edit«-Menü befinden sich die Funktionen zum Manipulieren markierter Blöcke oder der aktuellen Zeile. Außerdem befinden sich hier die Funktionen zum Wiederherstellen einer Zeile (»Undo Line«) und zum Zentrieren einer Zeile.
3. Das »Move to«-Menü beinhaltet alle Funktionen zum Bewegen des Cursors im Text, wie zum Beispiel wortweises oder seitenweises Springen. Auch befinden sich hier die Punkte zum direkten Anspringen einer beliebigen Zeile, Anfang und Ende des Textpuffers sowie die Funktion »Next Line«, die schon erläutert wurde.
4. Im »Specials«-Menü schließlich befinden sich Funktionen, die man nirgends so richtig zuordnen kann, wie zum Beispiel die Punkte »Search«, »Search Forward« und »Search Backward« sowie »Set Preferences« zum Einstellen einiger Parameter. Des weiteren enthalten sind hier Funktionen, um ein neues CLI-Fenster zu eröffnen oder um Hex-Zahlen direkt in den Text einzufügen.

Betrachten Sie die einzelnen Menüpunkte genauer, so werden sie rechts von den meisten Menüpunkten sogenannte »Short-Cuts« finden. Das sind einfach nur Tastenkombinationen, mit denen man es sich erspart, den jeweiligen Menüpunkt per Maus anzuwählen. Die meisten Short-Cuts beginnen mit einem Dach (^), was bedeutet, daß Sie <CTRL> halten und dann die jeweilige Taste drücken müssen. Einen dieser Short-Cuts haben Sie schon kennen gelernt, nämlich »^X« für die Funktion »Next Line«. Weitere Short-Cuts sind die Funktionstasten und <ESC>.

2.1 »Project«

2.1.1 Clear

Die Funktion »Clear« im »Project«-Menü löscht den Inhalt des aktuellen Textpuffers. Gleichzeitig wird der Textdateiname auf »untitled« zurückgesetzt. Sollte bei der Clear-Funktion irgend etwas verlorengehen können, so wird ein Requester eröffnet, in dem Sie mit »Cancel« den Vorgang abbrechen können. Wählen Sie jedoch den Punkt »Clear« an, so wird der Textpuffer gelöscht.

2.1.2 Der File-Requester

Um eine möglichst einfache und schnelle File-Bedienung zu realisieren, wurde der folgende File-Requester entwickelt (Bild 1). Sobald der Requester erscheint, wird mit dem Laden des Directorys begonnen. Die Einträge werden sofort in sortierter Reihenfolge angezeigt und können noch während des Ladens, wie auch alle anderen Symbole im Requester, angeklickt werden. Directory-Einträge werden mit der Endung »(DIR)« als erstes in der Liste angezeigt. Da immer nur acht Einträge gleichzeitig dargestellt werden, ist es möglich, mit dem Schieberegler links im Requester die Einträge zu scrollen. Klicken Sie ein Directory an, so wird es sofort geladen. Beim Anklicken eines normalen File-Eintrages wird dieser in das »File«-Symbol übertragen. Klicken Sie einen File-Eintrag zweimal an, so wird dieses File sofort geladen (oder unter diesem Namen gespeichert). Im »Drawer«-Feld können Sie den Namen eines Directorys direkt eingeben. Durch Drücken von <RETURN> wird dieses geladen. Ebenso können Sie im »File«-Feld den Namen einer Textdatei eingeben. Durch Anklicken eines der drei Symbole »df0:«, »df1:« oder »ram:« kann man eines dieser Peripheriegeräte direkt anwählen. Mit dem Symbol »Parent« klettern Sie in die nächsthöhere Ebene im »Directory-Zweig«. Das Symbol »Cancel« dient zum Verlassen des File-Requesters, ohne daß eine File-Operation ausgeführt wird. Das Symbol »Open« (oder »Save«) lädt (oder speichert) die ausgewählte Datei.

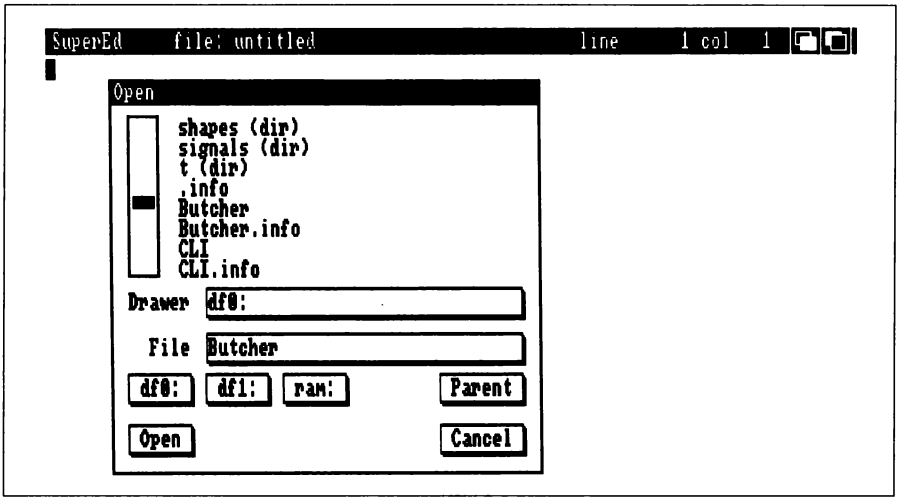


Bild 1. Der File-Requester von SuperEd

2.1.3 Die File-Funktionen

Folgende File-Funktionen sind im Menü »Project« zu finden: »Open«, »Insert file«, »Save«, »Save as« und »Save & Quit«. Die Funktion »Open« lädt ein Text-File in den aktuellen Textpuffer. Dazu wird der File-Requester verwendet. Sollte sich vorher etwas im Textpuffer befunden haben, das jetzt verloren gehen könnte, so werden Sie in einem Requester um Bestätigung gebeten. Wählen Sie in dem Requester den Punkt »Cancel«, so wird der Vorgang abgebrochen, mit »Proceed« wird fortgefahren, und der Inhalt des Textpuffers geht verloren.
Die Funktion »Insert file« fügt eine Textdatei mit Hilfe des File-Requesters, an der Cursor-Position ein. Die Funktion »Save« speichert den aktuellen Textpuffer unter demselben Namen,

der auch in der Statuszeile angezeigt wird (natürlich auch im richtigen Directory). Die Funktion »Save as« speichert den aktuellen Textpuffer unter einem neuen Namen, den Sie mit Hilfe des File-Requesters eingeben. Die Funktion »Save & Quit« schließlich speichert den Inhalt beider Textpuffer, sofern nötig, unter dem Namen, der in der jeweiligen Statuszeile angezeigt wird. Anschließend wird das Programm, sofern beim Speichern keine Probleme aufgetreten sind, verlassen.
Wichtiger Hinweis: Die Speicher-Funktionen »Save«, »Save as« und »Save & Quit« speichern nur dann den gesamten Textpuffer ab, wenn Sie keinen Block markiert haben! Sollte also ein Block markiert worden sein, so wird nur dieser Block gespeichert. SuperEd geht allerdings davon aus, daß beim Speichern eines Blockes oder wenn beim Speichern des gesamten Textes Probleme entstanden sein sollten, nicht gespeichert wurde. Das heißt nichts anderes, als daß Sie beim Verlassen des Programmes darauf hingewiesen werden, daß Sie noch nicht gespeichert haben.

2.1.4 Die Print-Funktion

Die Funktion »Print« im »Project«-Menü, druckt wie die Speicher-Funktionen entweder den gesamten Textpuffer oder nur einen markierten Block aus. Haben Sie zusätzlich das Symbol »Print Head« im Preferences-Requester aktiviert, so wird als Kopf der Name der Textdatei und das aktuelle Datum in doppelter Breite und unterstrichen ausgedruckt. Dazu ist es natürlich notwendig, daß das richtige Datum mit dem CLI-Kommando »date« eingestellt wurde. Außerdem wird der Text mit den im Preferences-Requester eingestellten Drucker-Parametern ausgedruckt.
Sollten genug Arbeitsspeicher und die nötigen CLI-Kommandos (»run« und »type«) vorhanden sein, so wird außerdem ein sogenannter Drucker-Spooler gestartet. Der Spooler arbeitet folgendermaßen: Beim Ausdrucken längerer Texte ist der Drucker und das Programm normalerweise für eine ganze Weile beschäftigt. Das heißt, während der Drucker seine Arbeit verrichtet, kann man mit SuperEd nicht weiterarbeiten, und man muß warten bis der Vorgang beendet ist, bevor man mit der Texteingabe fortfahren kann. Hier hilft ein sogenannter Drucker-Spooler. Dieser startet ganz einfach einen weiteren Task, der diese Aufgabe übernimmt.

Bei Anwahl der Funktion »Print« versucht SuperEd den Textbereich im RAM zu speichern. Sollte nicht genug Speicher vorhanden sein, so wird auf »normale« Art und Weise gedruckt. Nun wird überprüft ob die CLI-Befehle »Type« und »Run« vorhanden sind, sollte das nicht der Fall sein, so wird ebenfalls normal gedruckt. Ist allerdings bis hierher alles gut gegangen, so wird der Befehl

```
1> run type >prt: ram:SuperEd_Spooler.temp
```

ausgeführt, wodurch ein Task gestartet wird, der das vorhin im RAM gespeicherte File druckt. Während dessen kann im SuperEd am Text weitergearbeitet werden. Das File »ram:SuperEd_Spooler.temp« bleibt auch nach dem Drucken im Speicher stehen und kann als Sicherheitskopie benutzt werden.
Bemerkung: Sollten Sie den Menüpunkt »Print« anwählen, ohne daß ein Drucker angeschlossen ist, so warten Sie zirka 30 Sekunden bis der Drucker-Requester erscheint und wählen dort den Punkt »Cancel«.

2.1.5 Quit

Diese Funktion verläßt den SuperEd nur dann, wenn sich in beiden Textpuffern keine Texte befinden, die verlorengehen könnten. Sollte das doch der Fall sein, so erscheint ein Requester, in dem Sie mit »Cancel« die Funktion abbrechen oder SuperEd mit »Quit« verlassen können.

2.2 »Edit«

2.2.1 Line- und Block-Puffer

SuperEd unterscheidet zwischen einem Line-Puffer und einem Block-Puffer. Der Line-Puffer kann nur Texte halten, die maximal so groß wie eine Zeile sind. Der Block-Puffer hingegen kann beliebig große Text-Blöcke speichern. Sie brauchen sich nicht um die Handhabung dieser Puffer zu kümmern, dies übernimmt SuperEd zum Großteil selbst. Es sei hier nur erwähnt, daß die Line-Operationen in den Line-Puffer und die Block-Operationen in den Block-Puffer schreiben.

2.2.2 Cut, Copy, Kill

Die drei Funktionen »Cut«, »Copy« und »Kill« – zu finden im »Edit«-Menü – funktionieren alle sowohl mit einem markierten Block als auch mit der aktuellen Zeile. Das ist so zu verstehen: Wenn Sie einen Block markieren und diesen mit »Cut« löschen und gleichzeitig in den Block-Puffer kopieren wollen, dann geht SuperEd davon aus, daß Sie auch wirklich etwas mit diesem Block machen wollen, sonst hätten Sie ihn ja nicht markiert. Haben Sie allerdings keinen Block markiert und aktivieren nun den Menüpunkt »Cut«, so wird nicht etwa eine Fehlermeldung ausgegeben, sondern SuperEd nimmt einfach an, daß Sie die aktuelle Zeile meinen, löscht diese und schreibt sie nun aber in den Line-Puffer. Daher die Unterscheidung zwischen Block- und Line-Puffer. Der Block-Puffer bleibt in diesem Falle unberührt. Die beiden anderen Funktionen arbeiten genauso, auch die später näher beschriebenen Funktionen »Upper-, Lower- und Switch-Case« basieren ebenfalls auf diesem Prinzip. Das heißt, es ist sehr wichtig zu wissen, ob Sie nun einen markierten Block oder nur die aktuelle Zeile meinen.
Aber was machen nun die Befehle »Cut«, »Copy« und »Kill«? Zuerst der »Cut«-Befehl: dieser löscht den markierten Block oder die aktuelle Zeile (je nach dem) und kopiert die gelöschten Zeichen in den Line- oder Block-Puffer. Der »Copy« Befehl schreibt einfach nur die aktuelle Zeile oder den markierten Block in den jeweiligen Puffer, ohne die Zeichen im Text zu löschen. Der »Kill«-Befehl schließlich löscht nur die Zeichen der aktuellen Zeile oder des markierten Blockes und läßt den Inhalt des Line- und Block-Puffers unangetastet.

2.2.3 Zeilen teilweise löschen

Mit den Funktionen »Delete to SOL« (SOL: Start Of Line = Anfang der Zeile) und »Delete to EOL« (EOL: End Of Line = Ende der Zeile) im »Edit«-Menü können Zeilen teilweise gelöscht werden. So löscht die Funktion »Delete to SOL« alle Zeichen der aktuellen Zeile vor der Cursorposition und schreibt sie in den Line-Puffer.
Die Funktion »Delete to EOL« löscht alle Zeichen vom Cursor bis zum Ende der Zeile und schreibt sie in den Line-Puffer. Der Inhalt des Line-Puffers kann mit Hilfe der Funktion »Paste Line« wieder in den Text geschrieben werden (wird später genauer beschrieben).

2.2.4 Die Undo-Funktion

Die »Undo Line«-Funktion im »Edit«-Menü ist eine sehr nützliche Funktion. Ihre Funktionsweise sei anhand eines Beispieles erklärt: Angenommen, Sie haben soeben einen Brief fertiggestellt und überprüfen nun, ob alles gut lesbar ist. Sie finden eine Zeile, die doch noch nicht optimal scheint, und beginnen nun diese Zeile umzuschreiben. Während dessen bemerken Sie, daß die neue Zeile doch nicht besser ist und wollen nun den ursprünglichen Inhalt der Zeile wiederherstellen. Nun kommt die Funktion »Undo Line« ins Spiel. Wird sie aktiviert, so wird der ursprüngliche Inhalt der Zeile wiederhergestellt und gleichzeitig wird der Cursor an den Anfang der Zeile gesetzt. Dies funktioniert allerdings nur, solange Sie diese Zeile (zum Beispiel mit Cursor-Up) nicht verlassen haben. Das hat einen einfachen Grund, denn SuperEd ist so programmiert, daß er die neue Zeile erst dann in den Text aufnimmt, wenn diese zum Beispiel mit <RETURN> bestätigt/verlassen wurde.

2.2.5 Zeilen zentrieren

Die Funktion »Center Line« im Menü »Edit« zentriert die aktuelle Zeile. Dies geschieht dadurch, daß die Zeile um soviele Leerzeichen eingerückt wird, bis sie in der Mitte steht. Die Frage ist jetzt nur, in der Mitte wovon? Das ist ganz einfach: Die »Center Line«-Funktion nimmt als maximale Zeilenlänge die Zahl, die Sie im Word-Wrap-Argument (»Preferences« im »Specials«-Menü) eingestellt haben. Ist das Word-Wrap-Argument also auf 80 Zeichen pro Zeile eingestellt, und Sie zentrieren eine Zeile mit einer Länge von 50 Zeichen, so wird diese Zeile um 15 Leerzeichen eingerückt.
Bemerkung: Sollte diese Zeile schon vorhin um einige Leerzeichen eingerückt worden sein, so werden diese Zeichen nicht zur Zeilenlänge dazugezählt, das heißt, die Zeile wird immer richtig zentriert!

2.2.6 Paste Line, Paste Block

Wir haben oben die Funktionen kennengelernt, mit denen Sie etwas in einen der beiden Puffer (Line- oder Block-Puffer) schreiben können. Deren Inhalt können Sie mit Hilfe der beiden Funktionen »Paste Line« und »Paste Block« an anderer Stelle wieder in den Textpuffer bringen.

Die Funktion »Paste Line« schreibt den Inhalt des Line-Puffers an der aktuellen Cursor-Position zurück in den Text und setzt den Cursor hinter das zuletzt eingefügte Zeichen. Sollte dabei der Inhalt des Line-Puffers in dieser Zeile nicht mehr Platz finden, so wird diese Funktion nicht ausgeführt. Sollte das passieren, so »öffnen« Sie mit Hilfe von <RETURN> eine neue Zeile und schreiben nun den Inhalt des Line-Puffers in die leere Zeile.
Die Funktion »Paste Block« fügt wiederum den Inhalt des Block-Puffers an der aktuellen Cursor-Position ein. Sollte dabei die erste oder die letzte Zeile des Blockes nicht mehr vollständig in die Zeile passen, so wird für diese Zeile automatisch einen neue Zeile reserviert. Außerdem wird der Cursor wieder hinter das zuletzt eingefügte Zeichen gesetzt.
Bemerkung: Der Inhalt des Line- oder Block-Puffers bleibt nach dem Ausführen der Funktionen natürlich erhalten, so daß deren Inhalt an mehreren Stellen eingefügt werden kann.

2.2.7 Upper-, Lower-, Switch-Case

Die Funktionen »Upper Case«, »Lower Case« und »Switch Case«, zu finden im »Edit«-Menü, dienen der Änderung von Groß- auf Kleinbuchstaben und umgekehrt. Dabei arbeiten sie genauso wie die Cut-, Copy- und Kill-Funktionen, nämlich entweder mit einem markierten Block oder der gesamten aktuellen Zeile. Die Funktion »Upper Case« wandelt jedes Zeichen der aktuellen Zeile oder eines markierten Blockes (wenn Sie einen Block markiert haben) in Großbuchstaben um. Die Funktion »Lower Case« macht genau das gleiche, nur mit dem Unterschied, daß alle Zeichen in Kleinbuchstaben umgewandelt werden. Der Punkt »Switch Case« schließlich wandelt Großbuchstaben in Kleinbuchstaben um und umgekehrt.

2.3 »Move to«

2.3.1 Seitenweises Blättern

Zum Blättern im Text gibt es die beiden Funktionen »Previous Page« (vorhergehende Seite) und »Next Page« (nächste Seite) im »Move to«-Menü. Wählen Sie zum Beispiel die Funktion »Next Page« an, so wird der Text um die Anzahl der auf einer Seite darstellbaren Zeilen (das sind

bei einem PAL-Monitor 30 Zeilen) minus eins nach oben gerollt, das heißt, die Zeile die vorher ganz unten zu sehen war, ist nun die oberste Zeile. Außerdem wird der Cursor an den Anfang der obersten Zeile gesetzt. Die Funktion »Previous Page« geht genau den umgekehrten Weg. Darüber hinaus ist zu sagen, daß beide Funktionen immer eine ganze Seite anzeigen, das heißt, wenn man zum Beispiel nur noch drei Zeilen nach unten blättern müßte, damit die letzte Zeile des Textes ganz unten sichtbar wäre, so wird nicht wieder um 29 Zeilen weiter geblättert, sondern nur noch um diese drei Zeilen.

2.3.2 Wortweises Springen

Dafür sind die beiden Funktionen »Previous Word« (vorhergehendes Wort) und »Next Word« (nächstes Wort) im »Move to«-Menü vorhanden. Diese Funktionen bewegen den Cursor immer an den Anfang des nächsten oder vorhergehenden Wortes. Dazu muß man erst einmal klären, welche Zeichen SuperEd nun zu einem Wort zählt. Dies sind folgende Buchstaben:

0..9 (ASCII: 48.. 57)
A..Z (ASCII: 65.. 90)
a..z (ASCII: 97..122)
Å..ÿ (ASCII: 192..255)

Leerzeilen werden genauso übersprungen, wie Zeilen in denen sich kein Wort befindet, das heißt, der Cursor wird wirklich nur an den Anfang eines Wortes gesetzt.

2.3.3 Anfang und Ende des Textes

Wollen Sie schnell an den Anfang oder das Ende des Textpuffers springen, so benutzen Sie die Funktionen »Start of File« und »End of File«, ebenfalls im »Move to«-Menü zu finden. Die Funktion »Start of File« setzt den Cursor an den Anfang der ersten Zeile im Textpuffer. Die Funktion »End of File« setzt den Cursor an das Ende der letzten Zeile im Textpuffer.

2.3.4 Goto Line

Der Punkt »Line...« im »Move to«-Menü wird zum direkten Anspringen einer beliebigen Zeile benutzt. Nach dem Aktivieren dieser Funktion werden Sie in der Statuszeile um die Eingabe der Zeilennummer gebeten. Diese darf maximal 6stellig sein und kann mit Hilfe von <BACKSPACE> wieder gelöscht werden. Es werden nur die BACKSPACE-Taste und die Zahlen 0 bis 9 von der Tastatur angenommen. Durch Drücken von <RETURN> wird die Eingabe beendet. Haben Sie dabei die Zahl 0 oder gar nichts eingetippt, wird die Funktion abgebrochen. Haben Sie eine Zahl eingegeben, die jedoch größer ist als die Zahl der Zeilen im Textpuffer, so wird der Cursor an das Ende der letzten Zeile gesetzt. Bei einer legalen Eingabe wird der Cursor an den Anfang der eingegebenen Zeile gesetzt.

2.3.5 Next Line

Diese Funktion, die auch über <CTRL-X> ausgeführt werden kann, verhindert das Trennen einer Zeile. Denn wenn Sie normal in der Mitte einer Zeile <RETURN> drücken, so wird diese Zeile geteilt, das heißt, die Zeichen hinter dem Cursor werden in die nächste Zeile »mitgenommen«, und der Cursor wird an den Anfang der neuen Zeile gesetzt. Dies kann natürlich gewollt sein, aber wenn Sie die Zeile nicht teilen wollen, dann benutzen Sie diese Funktion. Mit anderen Worten: Die Funktion »Next Line« funktioniert genauso wie <RETURN>, nur mit dem Unterschied, daß die Zeile nicht geteilt wird.

2.4 »Specials«

2.4.1 Search, Search Forward, Search Backward

Wir kommen nun zu einer sehr nützlichen Funktion, nämlich der »Search«-Funktion im »Specials«-Menü. Mit Hilfe dieser Funktion ist es möglich, bestimmte Wörter im Text zu suchen und – falls gewünscht – gegen andere auszutauschen. Wählen Sie diesen Punkt an, so erscheint der sogenannte Search-Requester (Bild 2).

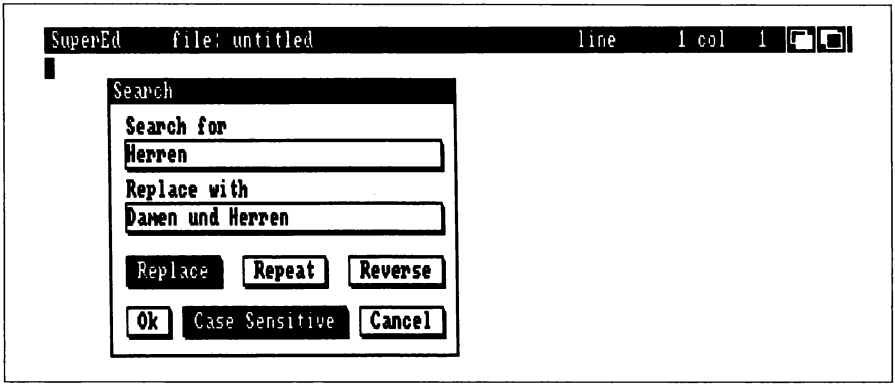


Bild 2. Einfach und komfortabel: Suchen und Ersetzen mit SuperEd

Dieser Requester besteht aus mehreren Symbolen (»Gadgets«). Da wäre zunächst das Textfenster, in das Sie den Suchstring (»Search for«) eintippen, und darunter jenes Textfenster, in das Sie den Text eingeben können, gegen den Sie den gesuchten Text austauschen wollen (»Replace with«). Darunter befinden sich sechs Symbole, deren Funktionsnamen in das Symbol geschrieben wurden.
Beginnen wir nun aber mit dem Symbol »Search for«. Wie gesagt, können Sie hier den Text eingeben, nach dem Sie suchen wollen, und das geschieht auf folgende Weise: Bewegen Sie den Mauszeiger in den umrahmten Teil, und drücken Sie nun die linke Maustaste. Im Text-Fenster erscheint nun der Cursor, der Ihnen anzeigt, daß Sie jetzt den Text eingeben können. Es sind maximal 30 Zeichen erlaubt, die Sie mit <DEL> oder <BACKSPACE> wieder löschen können. Außerdem können Sie mit den Cursor-Tasten im Text herumfahren und mit den <SHIFT-CURSOR>-Tasten an den Anfang oder das Ende des Textes gelangen. Auch das Löschen des gesamten Textes ist auf Tastendruck möglich: Dazu halten Sie die rechte <Amiga>-Taste und drücken nun <X>. Weiterhin können Sie den Cursor direkt auf ein

Zeichen setzen, indem Sie es mit der Maus anklicken. Mit <RETURN> wird die Eingabe beendet. Die Eingabe im Symbol »Replace with« erfolgt auf gleiche Art und Weise.
Doch nun kommen wir zum Wichtigen: die Funktionssymbole. Zuerst das Symbol »Cancel«: Hier können Sie die Funktion abbrechen, ohne daß der Suchvorgang gestartet wird. Im Gegensatz dazu zeigen Sie sich durch Anklicken des Symbols »Ok« mit der Eingabe einverstanden, und der Suchvorgang wird gestartet.
Die nun folgenden Symbole können Sie anklicken, ohne daß der Suchvorgang gestartet wird. Sie werden einfach nur invers dargestellt und zeigen lediglich an, ob diese Funktion aktiviert ist. Durch nochmaliges Anklicken wird die Funktion wieder ausgeschaltet.

Das »Replace«-Symbol:

Haben Sie dieses Symbol aktiviert, so wird auch wirklich der gefundene Text gegen den im »Replace with«-Symbol eingetragenen Text nach einer Sicherheitsabfrage ausgetauscht, unabhängig davon, ob nun Zeichen im »Replace with«-Symbol vorhanden sind, oder nicht. Die Sicherheitsabfrage erscheint in der Statuszeile und lautet »replace y/n?«. Drücken Sie in diesem Fall »y« (yes = ja) so wird der Text ausgetauscht und der Suchvorgang beendet. Drücken Sie jedoch »n« (no = nein) oder irgend eine andere Taste, so wird nicht getauscht. Außerdem wird die Meldung »not replaced« ausgegeben und der Suchvorgang beendet.

Das »Repeat«-Symbol:

Hier muß man unterscheiden, ob das »Replace«-Symbol aktiviert wurde, oder nicht. Wurde es aktiviert, so wird der Suchen/Ersetzen-Vorgang so lange wiederholt, bis kein passender Text mehr gefunden wurde. Die Sicherheitsabfrage sieht hier so aus: »replace y/n/a/q?«. Jedesmal wenn die Suchfunktion einen passenden Text gefunden hat, wird auf eine dieser vier Tasten gewartet. Dabei bedeutet »y« (yes = ja), daß der Text ausgetauscht werden soll und der Suchvorgang fortgesetzt wird. Die Taste »n« (no = nein) oder irgendeine andere Taste tauscht den Text nicht aus, der Suchvorgang wird aber trotzdem fortgesetzt. Die Taste »a« (all = alle) tauscht von nun an alle gefundenen Texte ohne Sicherheitsabfrage aus, bis keiner mehr gefunden wird. Dann wird die Meldung »items replaced:« und dahinter die Zahl der ausgetauschten Texte ausgegeben. Die Taste »q« (quit = abbrechen) schließlich beendet den Suchvorgang.

Haben Sie allerdings das »Replace«-Symbol nicht aktiviert, so wird lediglich gesucht (nicht getauscht) und, nachdem ein passender Text gefunden wurde, die Meldung »continue y/n?« ausgegeben. Die Taste »y« oder irgendeine andere Taste bedeutet, daß Sie weitersuchen wollen, und mit der Taste »n« wird der Suchvorgang abgebrochen.

Das »Revers«-Symbol:

Dazu eine Erklärung: Der Suchvorgang wird immer bei der Cursor-Position gestartet, und zwar von dort in Richtung Ende des Textes. Wollen Sie nun aber nach »oben« suchen, also zum Beginn des Textes, so aktivieren Sie dieses Symbol. Das heißt, mit Hilfe des »Revers«-Symboles können Sie die Suchrichtung umdrehen.
Das »Case Sensitive«-Symbol: Dieses Symbol bedeutet nichts anderes, als daß Sie beim Suchen auf Groß-/Kleinschreibung Wert legen. Dazu ein Beispiel: Sie möchten alle Wörter »Ion« gegen das Wort »Atom« austauschen. Haben Sie nun das »Case Sensitive«-Symbol nicht aktiviert, und Sie beginnen jetzt den Suchvorgang, so werden auch die Wörter »ion« gefunden (zum Beispiel die Endung von »Aktion« oder »Position«) und gegen »Atom« ausgetauscht. Das haben Sie aber sicher nicht gewollt. Das läßt sich aber vermeiden, indem Sie das »Case Sensitive«-Symbol aktivieren. Nun werden wirklich nur noch die groß geschriebenen Wörter »Ion« gefunden. »Search Forward« und »Search Backward« unterscheiden sich vom Menüpunkt »Search« nur dadurch, daß sie keinen Requester eröffnen. Das heißt, diese Funktionen werden erst dann aufgerufen, wenn Sie schon vorher bei »Search« etwas in den Requester eingetragen haben. Bei Search Forward und Backward werden also alle Attribute benutzt, die Sie schon vorher in den Search-Requester eingetragen haben, abgesehen vom »Revers«-Symbol. »Forward« bedeutet nun Richtung Ende weitersuchen, und »Backward« bedeutet zum Anfang des Textes suchen.
Der Suchvorgang sieht so aus: Nachdem Sie das »Ok«-Symbol angeklickt haben, beginnt SuperEd nach dem im »Search for«-Symbol eingegebenen Text zu suchen. Wurde der Text gefunden, so wird der Cursor an den Anfang dieses Textes gesetzt, und die jeweilige Sicherheitsabfrage ausgegeben. Danach wird entweder weitergesucht (»Repeat« aktiviert) oder der Suchvorgang beendet. Die Zeile in der der Text gefunden wurde, wird immer in der Mitte des Bildschirmes dargestellt. Noch ein Hinweis: Haben Sie im »Search for«-Symbol keinen Text

eingegeben und trotzdem »Ok« gedrückt, so wird auch hier, wie bei »Cancel«, der Suchvorgang abgebrochen.
Einige Tips zum Suchen: Angenommen, Sie möchten nur einmal nach dem Wort »Meier« suchen. Dazu tippen Sie dieses Wort im Symbol »Search for« ein, deaktivieren die Symbole »Repeat« und »Replace« (ein sich im Symbol »Replace with« befindlicher Text muß nicht gelöscht werden) und klicken das »Ok«-Symbol an. Nun wird der Text gesucht, und wenn er gefunden wurde, wird der Cursor an den Anfang des Wortes gesetzt und der Suchvorgang sofort abgebrochen. Wurde das Wort hingegen nicht gefunden, so wird die Meldung »not found« ausgegeben. Der Cursor bleibt auf der Position, auf der er sich zuletzt befunden hatte.
Wollen Sie alle Wörter »und« im Text löschen, so tippen Sie dieses Wort wieder im Symbol »Search for« ein, löschen das »Replace with« Symbol (< Amiga-X >) und aktivieren die Symbole »Replace« und »Repeat«. Nachdem das erste Wort gefunden wurde, drücken Sie »a«. Damit werden alle »und« im Text gegen nichts ausgetauscht (gelöscht), und nach Beendigung des Vorganges wird in der Statuszeile die Anzahl der ersetzten (gelöschten) Wörter ausgegeben.

2.4.2 Wechseln des Textpuffers

SuperEd unterscheidet zwischen zwei Textpuffern, die man wahlweise bearbeiten kann. Mit dem Menüpunkt »Switch« im »Specials«-Menü oder mit < ESC > kann zwischen diesen beiden Puffern hin- und hergeschaltet werden. Alle Funktionen außer »Quit« und »Save & Quit« beziehen sich auf den aktuellen (den gerade sichtbaren) Textpuffer.
Beide Textpuffer teilen sich jedoch ein und denselben Line- und Block-Puffer. Damit ist es möglich, Teile des einen Textpuffers »auszuschneiden« und in den anderen Textpuffer zu kopieren. Ebenso gelten die mit »Set Preferences« einstellbaren Parameter für beide Textpuffer.

2.4.3 Hex-Codes im Text

Eine sehr nützliche Funktion ist der Menüpunkt »Enter Hex« im Menü »Specials«. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zum Beispiel Druckercodes direkt in den Text einfügen. Dazu müssen Sie die Hexadezimal-Zahl in der Statuszeile eingeben. Die Zahl Null wird ignoriert. Durch < RETURN > schließen Sie die Eingabe ab. Normalerweise nicht sichtbare Zeichen werden als »Geisterbuchstaben« dargestellt.

2.4.4 Ein neues CLI-Fenster

Mit der Funktion »New CLI« im »Specials«-Menü können Sie vom SuperEd aus ein neues CLI-Fenster eröffnen. Dazu muß der CLI-Befehl »NewCLI« im Directory »c« vorhanden sein. Es ist zu beachten, daß das neue CLI-Fenster nach dem Öffnen zum aktuellen Fenster erklärt wird, das heißt, alle Tastatureingaben werden zu diesem Fenster geleitet! Wollen Sie daher mit dem SuperEd weiterarbeiten, so müssen Sie zuerst in den SuperEd-Screen klicken.

2.4.5 Die SuperEd-Voreinstellungen

Nach dem Anwählen des Punktes »Set Preferences« im Menü »Specials« wird ein Requester eröffnet (Bild 3), in dem Sie eine Vielzahl Vorgaben einstellen können.

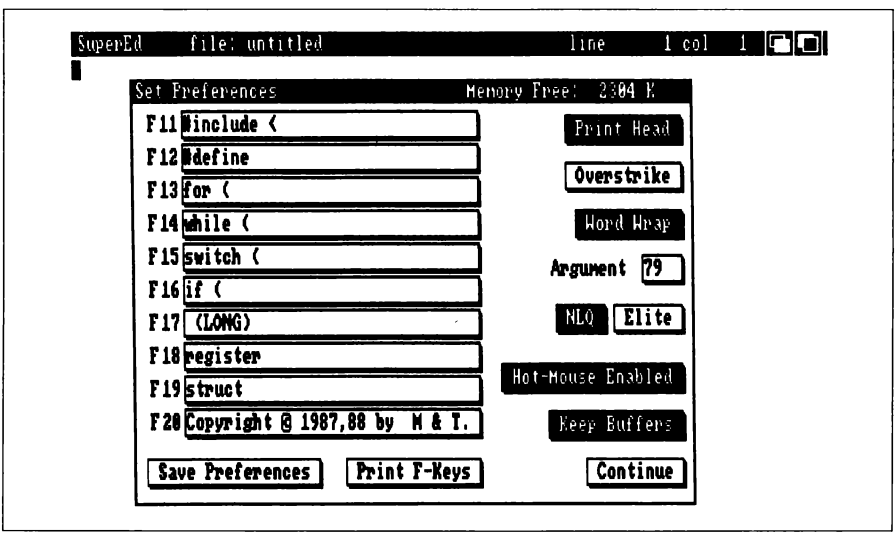


Bild 3. Requester zum Festlegen diverser Parameter und Voreinstellungen

Hier werden die Symbole allerdings nur kurz beschrieben und dann auf die genaue Beschreibung bei der jeweiligen Funktion verwiesen. Beginnen wir mit der Funktionstastenbelegung. In der linken Hälfte des Requesters finden Sie zehn Text-Fenster, die mit <F11> bis <F20> bezeichnet sind. Hier ist es nun möglich, die geSHIFTeten Funktionstasten (<SHIFT> halten und dann die Funktionstasten <F1> bis <F10> drücken) mit Texten zu belegen. Wenn Sie dann diese Tasten im Editor drücken, so werden diese Texte, sofern noch Platz in der Zeile ist, an der Cursor-Position eingefügt. Der Cursor wird wieder hinter das zuletzt eingefügte Zeichen gesetzt. Die Eingabe in ein Text-Fenster erfolgt wie bei »Search«, »Search Forward«, »Search Backward« beschrieben.
Rechts von den Textfenstern befinden sich eine Reihe von Symbolen, die eine Funktion ein- oder ausschalten. Die jeweiligen Funktionen sind aktiviert, wenn sie invers dargestellt sind, und inaktiv, wenn sie normal dargestellt sind. Da wäre als erstes das Symbol »Print Head«, dessen Funktion bereits unter »Print« beschrieben wurde.
Darunter befinden sich die Symbole zum Aktivieren des »Overstrike«-Modus (Beschreibung folgt) und des »Word Wrap«-Modus. Zum Word-Wrap-Modus dazugehörend ist das Symbol »Argument«, in dem Sie eine maximal 3stellige Zahl eintippen können. Auch die Bedeutung dieses Symboles wird weiter unten beschrieben.
Eine spezielle Funktion von SuperEd ist die »Hot-Mouse«-Funktion, die Sie mit dem Symbol »Hot-Mouse Enabled« aktivieren können. Zu dieser Funktion gehört auch das Symbol »Keep Buffers«. Beide Funktionen werden weiter unten (2.4.8 Eine »heiße Maus«) beschrieben.
Auch die Drucker-Einstellung ist von SuperEd aus möglich. So können Sie mit dem Symbol »NLQ« den Schönschrift-Modus bei Ihrem Drucker aktivieren. Rechts davon befindet sich ein etwas anders zu bedienendes Symbol. In ihm wird die zur Zeit eingestellte Drucker-Schreibdichte angezeigt. Wollen Sie diese ändern, so klicken Sie das Symbol einfach einige Male an. Es sind drei Drucker-Schreibdichten möglich:

Pica	10 dpi (breit)
Elite	12 dpi (normal)
Fine	15 dpi (schmal)

Nun kommen wir zu den Symbolen, die nichts mit Funktionen zu tun haben. Sie sind am unteren Rand des Requesters zu finden und lauten »Save Preferences«, »Print F-Keys«, und

»Continue«. »Continue« dient einfach nur dazu, den Requester wieder zu verlassen. Der Punkt »Print F-Keys« gibt die Funktionstastenbelegung auf dem Drucker aus. Sollten Sie dieses Symbol unabsichtlich angewählt haben, ohne einen Drucker zu besitzen, dann warten Sie zirka 30 Sekunden bis der Drucker-Requester erscheint, und wählen Sie nun den Punkt »Cancel«. Das Symbol »Save Preferences« dient zum Speichern aller im Preferences-Requester einstellbaren Attribute. Dieses Daten-File wird im Directory »devs:« mit dem Namen »SuperEd.pref« gespeichert. Beim Starten von SuperEd wird diese Datei, sofern vorhanden, geladen und die in ihm eingestellten Attribute benutzt. Noch ein Hinweis: In der obersten Zeile des Requesters wird der noch zur Verfügung stehende Arbeitsspeicher in Kbytes angezeigt.

Der Overstrike-Modus

Wie bereits im Punkt »Erste Schritte« beschrieben, arbeitet SuperEd normalerweise im sogenannten »Insert«-Modus, das heißt, das getippte Zeichen wird eingefügt, und die restlichen Zeichen werden nach rechts geschoben. Der sogenannte »Overstrike«-Modus, zu aktivieren im Preferences-Requester, arbeitet anders: Er überschreibt ein darunterliegendes Zeichen einfach, ohne daß die benachbarten Zeichen verschoben werden. Den Unterschied werden Sie schnell durch Ausprobieren erkennen. Zu empfehlen ist dieser Modus vor allem dann, wenn Sie zum Beispiel eine Spalte mit Zahlenwerten ausbessern wollen.

Der Word-Wrap-Modus

Der »Word-Wrap«-Modus ist Ihnen sicher von Textverarbeitungen her bekannt. Seine Funktionsweise sei anhand eines Beispieles erklärt: Eine Sekretärin hat die Aufgabe, einen Brief zu schreiben. Benutzt sie dazu eine Schreibmaschine, so ertönt immer dann eine Klingel, wenn der rechte Rand erreicht wurde. Nun muß ein Wagenrücklauf von Hand durchgeführt werden. Bei Textverarbeitungen oder einem Texteditor wie SuperEd, die die sogenannte Word-Wrap-Funktion besitzen, kann man sich das ersparen. Immer dann, wenn der Cursor den rechten Rand überschritten hat, führt der Word-Wrap-Modus selbständig einen »Wagenrücklauf« (<RETURN>) durch, doch nicht nur das, es wird auch das letzte Wort, welches nicht mehr vollständig in die letzte Zeile paßte, in die neue Zeile »mitgenommen«. Der Cursor wird hinter dieses Wort gesetzt, so daß Sie mit der Eingabe gleich fortfahren können. Das bedeutet also,

daß Sie zum Beispiel Ihren Brief in einem Stück eintippen können, ohne sich um irgend etwas kümmern zu müssen. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, den rechten Rand im »Argument«-Symbol zu setzen. Das sogenannte »Word-Wrap-Argument« darf zwischen 1 und 200 liegen. Tippen Sie die Zahl 0 oder eine Zahl größer als 200 ein, so wird das Argument automatisch in die »natürlichen« Grenzen gelegt, das heißt, Sie können beim Eingeben des Word-Wrap-Arguments keinen Fehler machen.
Noch ein Hinweis: Wollen Sie, daß in einer Zeile zum Beispiel maximal 70 Zeichen Platz finden sollen, so geben Sie die Zahl 70 in das Word-Wrap-Argument ein.

Eine »heiße Maus«

Die »Hot-Mouse«-Funktion ist vor allem für Programmierer eine sehr nützliche Funktion. Hier ein Beispiel: Sie schreiben gerade an einem etwas längeren C-Programm, das Sie nun speichern und kompilieren wollen. Dazu verlassen Sie den Texteditor und starten den Compiler. Nach wenigen Sekunden beginnt der Compiler die Liste der Fehlermeldungen auszugeben. Sie laden wieder den Texteditor, dann das C-Programm, bessern einige Fehler aus, und starten diesen Vorgang wieder von vorne. Wie einfach wäre es doch, den Editor und das C-Programm immer fest im Speicher zu haben und diesen durch einen einfachen Mausklick aufzurufen! Und genau das ist die Aufgabe der »Hot-Mouse«-Funktion: Haben Sie diese Funktion aktiviert (Set Preferences), so läuft der Editor nach dem Verlassen im Hintergrund weiter. Durch gleichzeitiges Drücken der rechten und linken Maustaste können Sie den Editor wieder zum Vorschein bringen. Zusätzlich können Sie mit dem Symbol »Keep Buffers« – ebenfalls im Preferences-Requester einzustellen – bestimmen, ob Sie die beiden Textpuffer nach dem Verlassen löschen wollen, oder, wenn das Symbol aktiviert ist, auch nach dem erneuten Aktivieren von SuperEd weiterbearbeiten wollen. Um die »Hot-Mouse« Funktion nutzen zu können, ist es unbedingt nötig, daß Sie den SuperEd mit der Anweisung

```
1> run SuperEd
```

starten. Der SuperEd gibt nämlich nach dem Verlassen mit aktiver »Hot-Mouse«-Funktion die Kontrolle nicht an das CLI-Fenster zurück. Um die Kontrolle dennoch wieder an das CLI zurückzugeben, ist es möglich, <CTRL> zu halten und erst jetzt die rechte und linke Maus-

taste zu drücken. Nun wird der Editor endgültig verlassen, und die Kontrolle wieder an das CLI zurückgegeben.
Für Interessierte sei hier die Funktionsweise genau erklärt: Wenn Sie das Programm zum Beispiel mit »Quit« verlassen wollen, so schließt es zwar den benötigten Screen und – je nach dem, ob »Keep Buffers« aktiviert ist – auch der Speicher für die beiden Textpuffer wird freigegeben. SuperEd bleibt aber weiterhin aktiv. Jetzt wird einfach ein Interrupt aktiviert, und SuperEd schickt sich anschließend selbst »schlafen«. Der Interrupt überprüft von nun an 60mal in der Sekunde, ob die rechte **und** linke Maustaste gedrückt ist. Ist das der Fall, so schickt der Interrupt ein Signal an den »schlafenden« SuperEd-Task. SuperEd wird dadurch wieder aktiviert und löscht den Interrupt. Diese Methode verbraucht praktisch keine Rechenzeit, so daß die übrigen Tasks ungestört weiterlaufen können.

2.4.6 Die Help-Funktion

Die »Help«-Funktion im »Specials«-Menü eröffnet ein großes Fenster, in dem eine Zusammenfassung aller Funktionen zu finden ist. Wählen Sie den Punkt »Continue« an, so wird die nächste Seite der Anleitung angezeigt. Durch Anklicken von »Cancel« wird die Help-Funktion vorzeitig verlassen.
Bemerkung: Die Help-Funktion lädt einfach das Text-File »devs:SuperEd.help« von Diskette und zeigt es an. Dieses Text-File kann nach Belieben erweitert werden, jedoch ist zu beachten, daß die Hex-Zahl 7F (dezimal #127) die Endekennung des Files ist und daher unbedingt gesetzt werden muß.

Anhang

A SuperEd auf anderen Disketten

Da die SuperEd-Diskette nicht kopiergeschützt ist, können Sie das Programm auf andere Disketten überspielen. SuperEd benötigt jedoch für einige Funktionen noch andere Programme auf der Diskette. Zum Beispiel muß der Befehl »NewCLI« im Directory »c:« vorhanden sein, um die Funktion »New CLI« im Menü »Specials« ausführen zu können. Ist der Befehl nicht vorhanden, so wird die Funktion nicht ausgeführt.
Zum Drucken benötigt SuperEd mehrere Programme. Zumindest muß im Directory »devs:« das File »printer.device« und der dazugehörige Schnittstellen-Treiber (entweder »parallel.device« oder »serial.device«) vorhanden sein. Allerdings muß im Directory »devs:printers« der eingestellte Drucker-Treiber (zum Beispiel »Epson«) vorhanden sein. Ist eine dieser Dateien auf der Diskette nicht zu finden, so wird die »Print«-Funktion nicht ausgeführt. Wollen Sie auch die Vorteile eines Drucker-Spoolers nutzen, so müssen zusätzlich die Befehle »Run« und »Type« im Directory »c:« vorhanden sein. Es ist überhaupt zu empfehlen, sich den Befehl »Run« auf die neue SuperEd-Diskette zu kopieren, um die »Hot-Mouse« Funktion nutzen zu können.
Auch die »Help«-Funktion im Menü »Specials« benötigt ein Daten-File, nämlich die sich im Directory »devs:« befindliche Datei »SuperEd.help«. Ist dieses File nicht vorhanden, so wird die Meldung »can't open help-file« ausgegeben. Schließlich sollte möglichst auch das Daten-File »SuperEd.pref« im Directory »devs:« vorhanden sein.

B Zusammenfassung aller Funktionen

In der folgenden Zusammenfassung sind alle SuperEd-Funktionen alphabetisch geordnet. Die Spalten haben dabei folgende Bedeutung:

A Hier ist der Anfangsbuchstabe des Menüs angeführt, in dem sich die Funktion befindet (P...»Project«, E...»Edit«, M...»Move to«, S...»Specials«)

B In ihr werden eventuelle Short-Cuts angezeigt. Das Dach (^) hat dabei die Bedeutung, <CTRL> zu halten, während die nachfolgend aufgeführte Taste gedrückt wird.

C Befindet sich in dieser Spalte ein »x«, so bedeutet das, daß sich die jeweilige Funktion auf beide Textpuffer bezieht.

D Befindet sich in dieser Spalte ein »x«, so bedeutet das, daß die jeweilige Funktion entweder mit einem markierten Block oder mit dem aktuellen Textpuffer arbeitet.

E Befindet sich in dieser Spalte ein »x«, so bedeutet das, daß die jeweilige Funktion entweder mit einem markierten Block oder mit der aktuellen Zeile arbeitet.

F Befindet sich in dieser Spalte ein »x«, so bedeutet das, daß die jeweilige Funktion einen Block markiert läßt. Wenn Sie zum Beispiel einen Block markieren und diesen mit »Copy« in den Block-Puffer übertragen, so bleibt dieser Block markiert und kann nun zum Beispiel noch mit der Funktion »Upper Case« in Großbuchstaben umgewandelt werden.

Menüpunkt	A	B	C	D	E	F
About SuperEd	S					x
Center Line	E	^C				
Clear	P					
Copy	E	<F2>			x	x
Cut	E	<F1>			x	
Delete to EOL	E	<F8>				
Delete to SOL	E	<F7>				
End of File	M	^E				
Enter Hex	S					
Help	S	^Z				x
Insert File	P					
Kill	E	<F3>			x	
Line...	M	^L				
Lower Case	E	^V			x	x
New CLI	S					x
Next Line	M	^X				
Next Page	M	<F6>				
Next Word	M	^N				
Open	P	^O				
Paste Block	E	<F10>				
Paste Line	E	<F9>				

Menüpunkt	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**
Previous Page	M	<F5>				
Previous Word	M	^P				
Print	P			x		x
Quit	P		x			
Save	P			x		x
Save as	P			x		x
Save & Quit	P	^Q	x	x		x
Search	S	<F4>				
Search Backward	S	^B				
Search Forward	S	^F				
Set Preferences	S					x
Start of File	M	^S				
Switch	S	<ESC>				
Switch Case	E	^W			x	x
Undo Line	E	^Y				
Upper Case	E	^U			x	x

C Meldungen und Fehlermeldungen

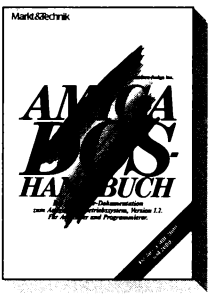
can't load help-file	»devs:SuperEd.help« nicht gefunden
can't open file	Text-File kann nicht gespeichert werden
can't open printer	Nötige Datei für Drucker nicht gefunden
continue y/n	Weitersuchen? (ja, nein)
copying...	Block wird kopiert
couldn't write to printer	Drucker kann nicht angesprochen werden
creating new file	Text-File kann nicht geladen werden
cutting...	Block wird kopiert und gelöscht
enter hex	Geben Sie eine Hexadezimalzahl ein
error while loading	Fehler während des Ladens aufgetreten
error while writing	Beim Speichern Fehler aufgetreten. File wird wieder gelöscht
found	Gesuchter Text gefunden
got no block	Für »Paste Block« kein Block vorhanden
got no filename	Kein Name für Text-File zum Speichern
inserting...	Text-File wird geladen und in den Text eingesetzt
items replaced	Anzahl der ausgetauschten Texte
killing...	Block wird gelöscht
loading...	Text-File wird geladen
modifying...	Block wird umgewandelt
move to line	Geben Sie eine Zeilennummer ein

not enough memory	Nicht genug Speicher vorhanden
not enough memory for block	Nicht genug Speicher für Block vorhanden
not found	Gesuchter Text wurde nicht gefunden
not replaced	Gefundener Text wurde nicht ausgetauscht
pasting...	Block-Puffer wird in Text eingesetzt
printing, please wait...	Programm ist mit Drucken beschäftigt
replace y/n?	Austauschen? (ja, nein)
replace y/n/a/q?	Austauschen? (ja, nein, alle, beenden)
replaced	Text wurde ausgetauscht
saving...	Text wird gespeichert
searching...	Text wird gesucht

Bücher zum Amiga

H.-R. Henning
Programmieren mit Amiga-Basic
1987, 363 Seiten,
inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic: Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenstertechnik, Musik, Tips und Tricks. Hard- und Software-Anforderungen: Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 Kbyte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafikfähiger Matrixdrucker und ein Joystick, Amiga-Basic von Microsoft

Bestell-Nr. 90434,
ISBN 3-89090-434-3
DM 59,–
(sFr 54,30/öS 460,20)



Bestell-Nr. 90465
ISBN 3-89090-465-3
DM 59,–
(sFr 54,30/öS 460,20)

Commodore-Amiga Inc.
Das Amiga-DOS-Handbuch für Amiga 500, 1000 und 2000
1988, 342 Seiten
Die Pflichtlektüre für jeden Commodore-Amiga-Anwender und Programmierer: eine Entwickler-Dokumentation zum Amiga-DOS-Betriebssystem, Version 1.2. Programmierung, interne Datenstruktur und Diskettenhandling. Mit diesem Buch lernen Sie das mächtige Amiga-DOS schnell und sicher zu beherrschen. Alle Möglichkeiten des Systems, bis hin zum »Multi-Tasking« werden ausführlich und anschaulich beschrieben.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

712423

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für

• Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible

sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen.

Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128 D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!

Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mit hilfreichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!

Markt&Technik

Zeitschriften · Bücher

Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

709006

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus, und schicken Sie ihn in einem Kuvert an: Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt&Technik Verlag AG
– Unternehmensbereich Buchverlag –
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

Bitte schicken Sie mir:
☐ Ihr neuestes Gesamtverzeichnis
☐ Eine Übersicht Ihres Programmservice-Angebotes aus der Zeitschrift _____

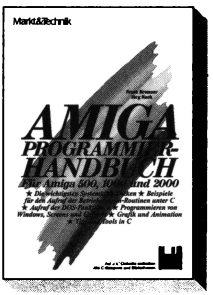
☐ Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer: _____

(PS: Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)

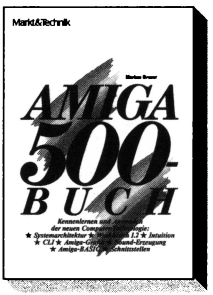
Adresse: Name _____ Straße _____ Ort _____

Bücher zum Amiga

Kremser/Koch
Amiga-Programmierhandbuch
1987, 387 Seiten,
inkl. Diskette
Eine tolle Einführung in die »Interna« des Amiga: Die wichtigsten Systembibliotheken, die das Betriebssystem zur Verfügung stellt, werden anhand vieler Beispiele erklärt. Aus dem Inhalt: Aufruf der Betriebssystem-Routinen unter C, Aufruf der DOS-Funktionen, Programmieren von Windows, Screens und Gadgets, Grafik und Animation, Tips und Tools in C.



Bestell-Nr. 90491
ISBN 3-89090-491-2
DM 69,–
(sFr 63,50/öS 538,20)



Bestell-Nr. 90522
ISBN 3-89090-522-6
DM 49,–
(sFr 45,10/öS 382,20)

M. Breuer
Das Amiga-500-Handbuch
1987, 489 Seiten
Eine ausführliche Einführung in die Bedienung des Amiga 500. Kennenlernen und Anwenden der neuen Computer-Technologie: Systemarchitektur, Workbench 1.2, Intuition, CLI, Amiga-Grafik, Sound-Erzeugung, Amiga-Basic und Schnittstellen. Neben dem Handbuchteil mit vielen Bildschirmfotos und Übersichtstabellen, die Ihnen beim täglichen Einsatz helfen, schnell und reibungslos zu arbeiten, enthält das Buch eine ausführliche Beschreibung des Amiga 500 und seines Zubehörs.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

712422

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

SuperEd

für die Amiga 500, 1000 und 2000

SuperEd ist ein vielseitiger Text-Editor, der zum Schreiben kurzer Briefe genauso geeignet ist wie zum Erstellen umfangreicher C-Source-Codes. Im Gegensatz zum Workbench-Editor »ED« lassen sich alle Funktionen über Pull-down-Menüs anwählen.
Die Leistungsmerkmale von im einzelnen:

- Multitaskingfähigkeit. Damit wird es zum Beispiel möglich, C-Programme effizienter zu erstellen, zu bearbeiten und Fehler zu beseitigen. SuperEd ist jederzeit per Mausklick aufrufbar.
- Zwei unabhängige Textpuffer, zwischen denen Textblöcke kopiert oder transferiert werden können.
- Blockbefehle zum Löschen, Kopieren, Einfügen, Laden und Speichern, Veränderung der Groß- und Kleinschreibung und vieles mehr.
- Suchen und Ersetzen von Textzeichenfolgen vorwärts und rückwärts in hoher Geschwindigkeit. Hierbei unterscheidet SuperEd auf Wunsch zwischen Groß- und Kleinschreibung und ersetzt entweder wortweise mit Abfrage oder im gesamten Text.
- Schnelles Scrolling im Text.
- Einfügen von Drucker-Steuercodes in den Text. Hilfreich beim Ändern der Attribute, wie Fettschrift, Hochstellen, Tiefstellen etc.
- Undo-Funktion zum Zurücknehmen versehentlich durchgeführter Änderungen.
- Frei definierbare Funktionstasten-Belegung.

Systemanforderungen:

- Amiga 500/1000/2000
- Workbench V1.2

Lieferumfang:

- 3½″-Diskette
- Anleitung

Markt&Technik
AMIGA-Software

Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

4 001057 387119

Bestell-Nr. 38711
DM 39,–
sFr 34,–
öS 390,–
Unverbindliche Preisempfehlung